Муниипальное общеобразовательное учреждение

Семибратовская общеобразовательная школа

**Мастер-класс для педагогов-психологов**

«**Интерактивная настольная игра**

**«Калейдоскоп событий»**

**как средство профилактики**

**девиантного поведения подростков**

**через обсуждение жизненных ситуаций».**

(представление авторской разработки)

Педагог-психолог

Ольга Владимировна Шарова

**Пояснительная записка**

**Цель мастер-класса:** транслировать собственный опыт работ по работе с подростками, демонстрация авторской разработкои участникам мастер-класса

**Формы мастер-класса:** лекция, практическое занятие.

**Целевая аудитория**: педагоги, педагоги-психологи образовательных учреждений

**Условия реализации:** просторное помещение, стол, стулья.

**Материально-техническое оснащение**: набор игр «Калейдоскоп событий»

**Предполагаемый результат:**

**Этапы мастер-класса**

**1 теоретический этапа**: методологичесая основа, история создания игры «Калейдоскоп событий».

**2 практический этапа:** показать игру в действии, дать возможность педагогам-психологам самим поиграть( показать работу, а не результат работы)

**3 теоретический**: **этап:** вопросы и ответы.

**Содержание**

**1 ЭТАП**

**Методологичесая основа, история создания игры «Калейдоскоп событий**

 Интерактивная игра – это возможность взаимодействовать, вести беседу, диалог с кем-либо. Они ориентированы на более широкое взаимодействие подростков не только с педагогом, но и друг с другом. Роль педагога, направление деятельности подростков на достижение поставленных целей.

Главный педагогический смысл социальных игр по мнению М.И.Рожкова - создание ситуаций, в которых ребенок должен выбрать способ решения той или иной социальной проблемы на основе сформированных у него ценностей, нравственных установок и своего социального опыта.

**Мы видим главные целевые ориентиры данной игры (по Г.К. Селевко):**

 Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; саморегуляция; обучение общению.

Воспитывающие: воспитание самостоятельности; формирование определенных подходов, позиций; нравственных, эстетических и мировоззренческих установок.

Развлекательные: доставить удовольствие от процесса, воодушевить, пробудить интерес.

Коммуникативные: освоение диалектики общения.

Игротерапевтические: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности.

Диагностические: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры.

Коррекционные: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей.

Наблюдая за детьми каждый день и сталкиваясь с одними и теми же проблемами год за годом, мы пришли к выводу, что воспитательная составляющая в школе очень важна, но не всегда ее в полной мере можно осуществить во время учебной деятельности. Но можно это сделать во внеурочной работе. В 2019-2020 учебном году мы решили создать проект «Шаг во взрослую жизнь» где в союзе с детьми классный руководитель и психолог обсуждают волнующие подростков темы. Мы подумали «Почему бы нам не разработать такую профилактическую игру, с учетом запроса наших детей, которые учатся в нашей школе». Так появилась игра, которая стала продуктом педагогического Проекта «Шаг во взрослую жизнь»

В основе разработки лежат идеи (концепции) воспитания М.И.Рожкова, который говорил: «Воспитание мы рассматриваем как сопровождение целенаправленного процесса развития человека, основанного на гуманистических, нравственных ценностях и реализующегося в процессе взаимодействия педагогов учащихся. Стратегии взаимодействия с детьми в контексте личностно-ориентированного подхода: сотрудничество и компромисс (по Томасу) И взгляды Селевко Г.К., согласно которому - воспитание есть управление развитием ребенка Смысл воспитания заключается в педагогической поддержке самовоспитания: помочь ребенку в осознании происходящих в психике процессов, научить его осознанно управлять ими, сформировать мотивацию самовоспитания, поставить цели своего самосовершенствования. . «Всякое воспитание есть, в конечном счете, самовоспитание», как говорил Л.С.Вготский.

 **Этапы создания игры.**

 Для создания игры нужно было собрать банк ситуаций. Поэтому был проведен опрос учащихся с просьбой описать ситуации из собсвенной жизни.

Обращение к детям. «Вы находитесь на пути перехода от детства ко взрослой жизни. Этот путь не простой, где происходят сложные события. Напишите примеры ситуаций из жизни, в которых вы растерялись и не знали, как поступить. Или пример трудной ситуации из которой вы нашли выход (дома, в школе, на улице, с друзьями)».

Индивидуальные и групповые беседы с применением психотехник (например, с использованием приема «Метафорический куб»)

**Таким образом,** изучена литература по вопросу; выявлены волнующие проблемы подростков

обобщен и систематизирован материал, который оформлен в игру «Калейдоскоп событий».

**У настольных игр очень большой образовательный потенциал, так как они позволяет рассказывать о событиях, моделировать ситуации, получать уникальные знания и опыт.**

**Игра практична, универсальна, уникальна, актуальна.**

**Целью** нашей игры«Калейдоскоп событий» является профилактика правонарушений, отклоняющегося поведения подростков через обсуждение жизненных ситуаций.

Среди **задач** можно выделить:

1. посредничество в разрешении конфликтов;
2. расширение поведенческого репертуара;
3. формирование позитивной социализации;
4. развитие компетенций будущего – умение анализировать и прогнозировать свое поведение, логически размышлять, понимать причину проблемы, думать над вариантами её решения, умение мыслить нестандартно, творчески, умение общаться, решать конфликты, умение работать в команде.

**Способы оценки результатов**: обратная связь по итогам игры; наблюдение.

После нескольких апробации игры, был проведен опрос участников, мы поняли, что игра справилась со своими задачами:

расширены представления о вариантах разрешения или предотвращения конфликтных ситуаций;

расширен круг представлений о возможных выходах из трудных жизненных ситуаций (Если один ребенок предлагал свой вариант выхода из ситуации социально не приемлемыми способами, не безопасными, то остальные предлагали верные варианты, таким образом, приобретались навыки позитивной социализации.

В процессе игры тренировались умения анализировать и прогнозировать последствия своего поведения, логически размышлять, думать над вариантами её решения, умение мыслить нестандартно, творчески, умение общаться, умение работать в команде.

**2 ЭТАП ПРАКТИЧЕСКИЙ.**

 **Описание игры.**

Игра рассчитана на подростков 12-15 лет, количество игроков от 2 до 15 (3 команды по 5 человек). Игра имеет игровое поле с набором карточек. Главная задача игроков найти достойный выход из написанной на карточке жизненной ситуации. Используя при этом карточки-подсказки (с позиции сказочного героя, учитывая пословицу, чувства и эмоции). Ситуации для решения относятся к разным сферам жизни подростков: дома, в школе, на улице, со сверстниками (с одноклассниками, с друзьями, в компании). Побеждает та команда, которая наберет больше баллов.

**Необходимый набор для игры:**

Игровое поле

Кубик Фишки – по количеству игроков (команд);

Деньги «ироли»

Карточки - ситуации 20 шт,

Карточки - подсказки: Сказочные герои – 18, Пословицы – 20, Чувства и эмоции 20

**Участники мастер-класса располагаются за игровм столом.**

**Правила. Ход игры:**

1. Игроки занимают места за игровым полем.
2. Выберите себе фишки. Установите их на «дом» (выходить будем из дома). Ходить можно по дорожкам в любом направлении.
3. В игре есть своя валюта, денежная единица называется «ироль». Каждому выдаётся по 20 иролей . Банк находится у ведущего. В игре победит тот, кто наберет больше иролей. На игровом поле есть и особенные клетки.
4. Решением кубика выбирается тот, кто первый будет делать ход.
5. Ваша задача решать разные жизненные ситуации приемлемым, безопасным способом. При этом необходимо использовать 2 карточки-подсказки на выбор (из 3-х: эмоция, сказочный герой, пословица)

Первый игрок бросает кубик и шагает на выпавшее количество клеток.

Берет из колоды карточку-ситуацию для решения и 2 подсказки: сказочный герой и эмоция.

Придумывает решение, выход из данной ситуации используя позицию, например, сказочного героя и заданную эмоцию (чувство) («Я – Мальвина…чувствую – разочарование…)

Игрок озвучивает свое решение ситуации. Остальные слушают и принимают или не принимают ответ. Если группа принимает ответ (решение ситуации нравиться), тогда все могут отблагодарить игрока за такое решение ситуации. Выразить благодарность можно любой суммой «иролей», но только после слов «Я готов принять благодарность». Плюс игроку достаются «ироли» равные количеству, написанному на клетке, где оказалась его фишка. Всегда, когда игрок после своего ответа хочет получить деньги, он должен говорить: «Я готов принять благодарность»

Если группа не принимает ответ игрока, то предлагает свое видение решения ситуации и «ироли» равные количеству написанному на клетке, где оказалась фишка игрока достаются тому, кто предложил более достойное решение.

Ход переходит к следующему игроку (команде).

**3 ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ**: **ЭТАП:** вопросы и ответы.

Литература

1. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. Учебное пособие. М.: Народное образование, 1998 256 с.
2. <https://urok.1sept.ru/articles/531889>
3. Интернет ресурсы

Приложение 1 Фото Интерактивной настольной игры «Калейдоскоп событий»

Приложение 1 Фото Интерактивной настольной игры «Калейдоскоп событий»

